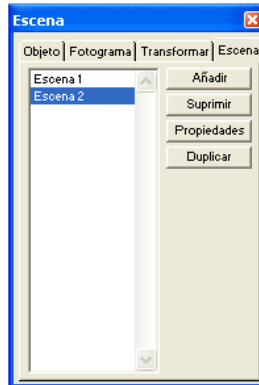
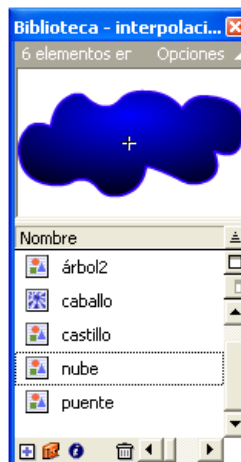


Actividad: Práctica 3 "Interpolación de movimiento, con guía y de forma, en Flash 4"

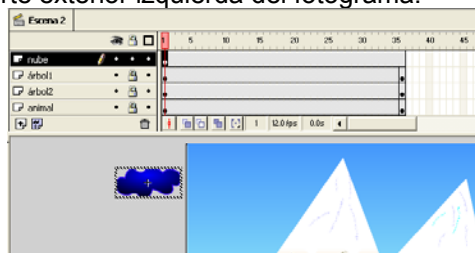
1.- Partiendo de la película creada en la práctica 2, duplica la Escena 1 y cámbiale el nombre a Escena 2, ayúdate del inspector de escenas para hacerlo.



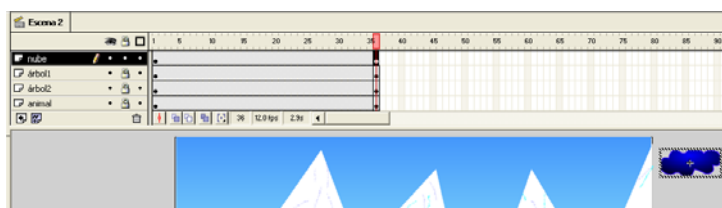
2.- Crea un símbolo nuevo, llámalo nube y crea una nube de tipo gráfico.



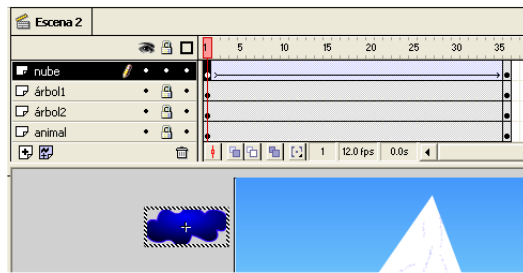
3.- Crea una capa sobre todas las capas de la Escena 2, con el nombre nube y sitúa sobre el fotograma 1 una instancia de la nube, en la parte exterior izquierda del fotograma.



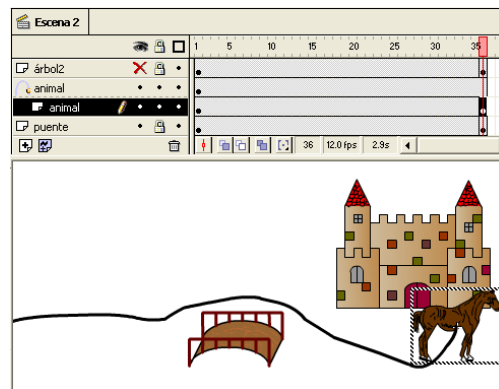
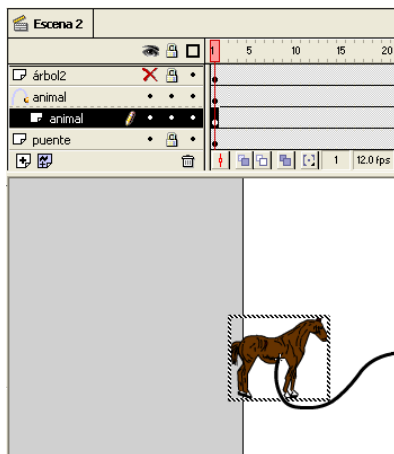
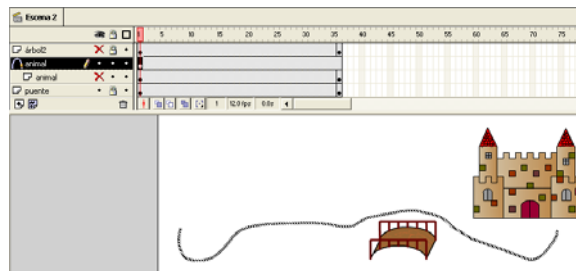
4.- Inserta un fotograma clave en el fotograma 36 de la capa nube y desplaza la nube de dicho fotograma hasta la parte derecha de la película.



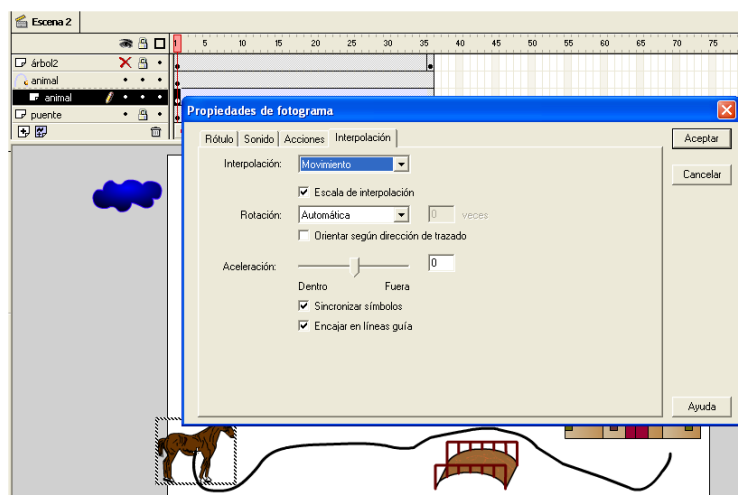
5.- Ve hasta el fotograma 1 de la capa nube y crea la interpolación de movimiento, prueba la película y observa como aparece y desaparece la nube.



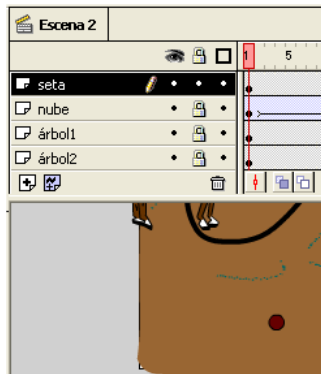
6.- Selecciona la capa animal e insértale una capa guía. Dibuja una guía que cruce el escenario de forma sinuosa y pase por encima del puente hasta la otra parte. Ve hasta la capa animal, fotograma 1 y encaja el animal sobre el principio de la guía. Ahora ve al fotograma 36 y encaja de nuevo al animal sobre el final de la guía.



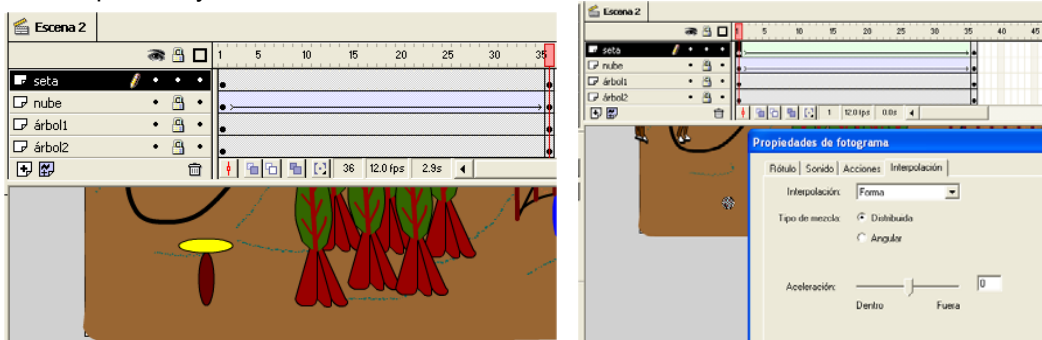
7.- Sitúate sobre el fotograma 1 de la capa animal y crea la interpolación de movimiento, prueba la película y observa el movimiento. Modifica la interpolación de movimiento activando al opción Orientar según dirección de movimiento, prueba la película y observa la modificación que sufre el movimiento.



8.- En la parte superior, crea una capa nueva y llámala seta. En el fotograma 1 de esta capa, haz un pequeño círculo con el fondo marrón, en la parte baja del dibujo.



9.- Inserta un fotograma clave en el fotograma 36 de la capa seta, y dibuja en este fotograma una pequeña seta en el lugar donde estaba el círculo marrón. Sitúate sobre el fotograma 1 y crea una interpolación de forma. Prueba la película y observa el resultado.



Guarda el fichero con el nombre **interpolacion.fla**.